PROGRAM TAHUNAN

TAHUN PELAJARAN 2024-2025

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Pringgabaya
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Fase : D
Alokasi Waktu :

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada fese ini, peserta didik mampu:

- Memahami dampak dan menerapkan etika sebagai warga digital, memahami komponen, fungsi, cara kerja, dan kodifikasi data sebuah komputer serta proses kodifikasi dan penyimpanan data dalam sistem komputer, jaringan komputer, dan internet, mengakses, mengolah, dan mengelola data secara efisien, terstruktur, dan sistematis, menganalisis, menginterpretasi, dan melakukan prediksi berdasarkan data dengan menggunakan perkakas atau secara manual, menerapkan berpikir komputasional secara mandiri untuk menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain, mengembangkan atau menyempurnakan program dalam bahasa blok (visual), menggunakan berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi.

B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Berpikir komputasional (BK)	Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (*computationally literate*).
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, *Content Management System (CMS)* untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.
Sistem Komputer (SK)	Peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.
Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Peserta didik mampu memahami konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).
Analisis Data (AD)	Peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.
Algoritma dan Pemrograman (AP)	Peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.
Dampak Sosial	Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Informatika (DSI)	media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

NO	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	ALOKASI WAKTU
1	1.1 Peserta didik mampu Menjelaskan Informatika dan mengetahui pentingnya ilmu Informatika.	Informatika dan Keterampilan Generik	9 JP
	1.2 Peserta didik mampu Membuat perencanaan kerja kelompok dengan baik.		
	1.3 Peserta didik mampu Mengomunikasikan hasil kerja dengan presentasi dan visualisasi dengan baik.		
2	2.1 Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung algoritma, representasi data, struktur data (list), dan penjadwalan.	Berpikir Komputasional	12 JP
	2.2 Peserta didik dapat merelasikan penerapan konsep Informatika yang terdapat pada setiap soal dalam kehidupan sehari-hari.		
3	3.1 Peserta didik mampu Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	15 JP
	3.2 Pesrta didik mampu Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.		
	3.3 Peserta didik mampu Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.		
	3.4 Peserta didik mampu Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien		
	3.5 Peserta didik mampu Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.		
4	4.1 Peserta didik mampu Menjelaskan bagian-bagian sebuah sistem computer	Sistem Komputer	12 JP
	4.2 Peserta didik mampu Menjelaskan bagaimana sistem komputer bekerja.		
	4.3 Peserta didik Menjelaskan bagaimana data dikodifikasi.		
5	5.1 Peserta didik mampu Menjelaskan internet dan jaringan lokal serta manfaatnya.	Jaringan Komputer dan Internet	12 JP
	5.2 Peserta didik mampu Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi).		
	5.3 Peserta didik mampu Menjelaskan enkripsi sebagai salah satu cara untuk memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak.		
	5.4 Peserta didik mampu Menghubungkan perangkat ke jaringan lokal maupun internet.		
	5.5 Peserta didik mampu Menerapkan enkripsi data sederhana.		
	TOTAL ALOKASI WAKTU		

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. NASIR, M. Pd.
NIP. 196712312000031

Pringgabaya, 09 Juli 2024
Guru Mata Pelajaran

Miftahul Jannah, S. Pd
NUPTK. 2454774675230122

PROGRAM TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2024-2025

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Pringgabaya
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII / Genap

Fase : D
Alokasi Waktu :

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada fese ini, peserta didik mampu:

- Memahami dampak dan menerapkan etika sebagai warga digital, memahami komponen, fungsi, cara kerja, dan kodifikasi data sebuah komputer serta proses kodifikasi dan penyimpanan data dalam sistem komputer, jaringan komputer, dan internet, mengakses, mengolah, dan mengelola data secara efisien, terstruktur, dan sistematis, menganalisis, menginterpretasi, dan melakukan prediksi berdasarkan data dengan menggunakan perkakas atau secara manual, menerapkan berpikir komputasional secara mandiri untuk menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain, mengembangkan atau menyempurnakan program dalam bahasa blok (visual), menggunakan berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi.

B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Berpikir komputasional (BK)	Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (*computationally literate*).
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, *Content Management System (CMS)* untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.
Sistem Komputer (SK)	Peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.
Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Peserta didik mampu memahami konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).
Analisis Data (AD)	Peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.
Algoritma dan Pemrograman (AP)	Peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Dampak Sosial Informatika (DSI)	Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

NO	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	ALOKASI WAKTU
1	6.1 Peserta didik mampu Mengolah dan menganalisis sekumpulan data: mencari suatu data tertentu, memfilter data dengan kriteria tertentu, membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menyimpulkan.	Analisis Data	
	6.2 Peserta didik mampu Memahami berbagai data dalam berbagai representasi (numerik, teks, gambar) dan menyimpulkan serta menginterpretasi artinya.		
	6.3 Peserta didik mampu Memahami konsep keterurutan data dalam berbagai abstraksi representasi (numerik, teks, gambar).		
	6.4 Peserts didik mampu Menentukan kriteria dan melakukan pengelompokan data berdasarkan kategori tertentu.		
	6.5 Peserta didik mampu Memakai perkakas seperti pengolah lembar kerja untuk mengolah data sederhana dan menampilkan sesuai dengan tujuan.		
2	7.1 Peserta didik mampu Menjelaskan sebuah lingkungan pemrograman blok/visual, objek-objek yang dapat diprogram, dan perintah/instruksi dalam lingkungan tersebut.	Algoritma dan Pemrograman	
	7.2 Peserta didik mampu Membuat program sederhana berdasarkan contoh yang diberikan		
	7.3 Peserta didik mampu Memodifikasi program untuk mencapai suatu tujuan yang didefinisikan.		
	7.4 Peserta didik mampu Membuat aplikasi kreatif (permainan, animasi, presentasi) dengan perkakas yang diajarkan.		
	7.5 Peserta didik mampu Menjelaskan model status dan perilaku program yang dibuatnya.		
	7.6 Peserta didik mampu Membuat suatu program blok berdasarkan video tutorial, manual, atau demo yang ditunjukkan oleh guru.		
3	8.1 Peserta didik mampu Menjelaskan dampak positif dan negatif dari teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas.	Dampak Sosial Informatika	
	8.2 Peserta didik mampu Menganalisis dan menyimpulkan dampak positif dan negative teknologi informasi.		
	8.3 Peserta didik mampu Menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya beserta etika dan praktik baiknya.		
	8.4 Peserta didik mampu Berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama.		
	8.5 Peserta didik mampu Menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak		

NO	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	ALOKASI WAKTU
	positif/negatif dari keterbukaan informasi.		
	8.6 Peserta didik mampu Menjaga keamanan data dirinya.		
	8.7 Peserta didik mampu Memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai.		
4	9.1 Peserta didik mampu Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi.	Praktika Lintas Bidang Informatika	
	9.2 Peserta didik mampu Mengidentifikasi dan mendefinisikan persoalan yang penyelesaiannya dapat didukung dengan komputer.		
	9.3 Peserta didik mampu Mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk membangun model komputasional.		
	9.4 Peserta didik mampu Mengembangkan artefak komputasional untuk menunjang kegiatan pada mata pelajaran pelajaran lain.		
	9.5 Peserta didik mampu Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasi.		
	9.6 Peserta didik mampu Mengomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mem presentasikan, memvisualisasikan serta memperhatikan hak kekayaan intelektual.		
	TOTAL ALOKASI WAKTU		

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. NASIR, M. Pd.
NIP. 196712312000031

Pringgabaya, 09 Juli 2024
Guru Mata Pelajaran

Miftahul Jannah, S. Pd
NUPTK. 2454774675230122

Catatan Kepala Sekolah

.....
.....
.....